Sinclair ZX Spectrum Userclub

Clubinfo Nr. 3 (86) 01. März 1991

Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 89
Stadtpsarkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Konto Nr. 853382

Hallo Freunde,

dieses Clubinfo wurde am 04.03.1991 zur Post gebracht. Leider hat es in den letzten Monaten scheinbar wieder erhebliche Verspätungen bei der Zustellung gegeben. Besonders in Richtung der neuen Bundesländer ist die Laufzeit doch sehr hoch. Teilweise vergehen mehr als 14 Tage bis zur Zustellung. Ich kann nur immer wieder darauf hinweisen, daß es nicht an mir liegt, da ich alle Infos gleichzeitig aufgebe. An dieser Stelle gleich noch ein weiterer Hinweis in eigener Sache. Es gibt immer noch Mitglieder, die eine alte Kontonummer zur Beitragsüberweisung verwenden. Die richtige Kontonummer lautet 853382 (BLZ 33050000) bei der Stadtsparkasse Wuppertal. Die Einzahlungen auf die alte Nummer kommen zwar an, laufen aber deutlich länger. Für eine Umstellung wäre ich sehr dankbar.
Jetzt aber viel Spaß mit dem neuen Info und dem heraneilenden Frühling.

Rolf Knorre

Spectrum User Club Wuppertal

Günther Marten Neue Str. 3 2900 Oldenburg Tel. 0441 - 17976

Hallo Clubfreunde! Datum: 18.02.1991

Ich bin aus meinem Winterschlaf erwacht (siehe Bild) und möchte auch gleich einen kleinen Beitrag für das User-Info bringen.
Jeder von Euch kennt folgendes Problem: Man bekommt ein Programm zugespielt, überspielt oder wie auch immer.....
In den meisten Fällen fehlt eine Anleitung für das "neue" Programm! Die Folgen einer fehlenden Anleitung sind auch bekannt....! Die Programme bleiben oft ungenutzt!!!!!! Dieses Problem möchte ich zumindest für das Programm "WELTZEIT" lösen!
"WELTZEIT" wurde vom SPECTRUM-PROFI-CLUB WALDSTR. 70 5200 SIEGBURG geschrieben. Ich habe eine Microdrive-Version wobei das Programm leicht umgeschrieben werden kann! (Basic)
"WELTZEIT" zeigt wie der Name schon sagt die momentane (ungefähr) Zeit z.B auf dem amerikanischen (etc.) Kontinent an sowie ob es Tag oder Nacht ist (Bild2).

1. Programm laden (siehe Bild 1)
2. Monat eingeben z.B. eine "1" für Januar, "2" für Februar etc. + Enter drücken.
3. Uhrzeit eingeben aber statt z.B. 17.45 nur 1745 + Enter
4. Es erscheint ein neuer Screen$ (Bild 2)
5. Durch drücken der Taste "v" wird die Uhrzeit automatisch minutenweise vorgestellt.
6. Mit der Taste "h" läßt sich die Funktion von Taste "v" wieder stoppen.
7. Wird die Taste "v" nur einmal gedrückt ohne die Uhr anzuhalten (Taste "h") zählt das Programm von z.B. 17.45 auf 18.00 hoch und erstellt einen neuen Screen$. Anschließend zählt das Programm minutenweise wieder hoch.....usw.
8. Ein neuer Screen$ wird ansonsten nur nach erreichen einer vollen Stunde erstellt!
9. Mit der Taste "n" wird die Uhrzeit manuell minutenweise vorgestellt.
10. Taste "u" ist zur Korrektur der Uhrzeit.
11. Taste "e" ENDE
12. Mit Goto 9998 wird das Programm auf Microdrive kopiert.

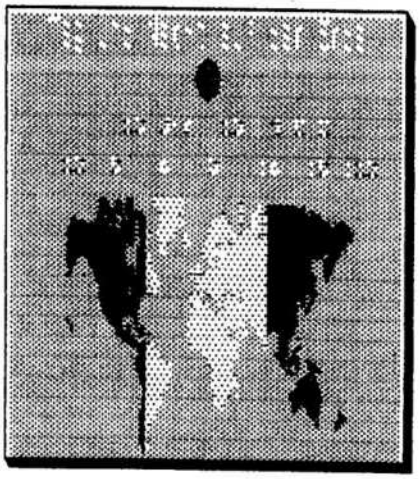
Achtung: Das Programm muß am 1. des Monats neu gestartet werden!

Viel Spaß Günther

1.)

```
Tag und Nacht auf der Erde ?

Monat = ?(z.B. Januar = 1 usw)

Waehrend das Programm laeuft,
liefert      v Vorstellen
             h Halten der Uhr
             n Normallauf
             u Korrektur der Uhr
             e Ende

Das Programm muss am ersten des
Monats neu gestartet werden

Falls Ende,  tippen Sie bitte e
 und ENTER
```

2.)



P.S: Firma SITRONIC VOLKERS-DORFER STR. 1 2732 SITTENSEN TEL. 04282 - 5615 repariert den "Specci" solange Ersatzteile vorhanden sind!!!!

Spectrum User Club Wuppertal

Wilhelm Wlecke, Lönsweg 92, 4904 Enger Tel. 05224/3449

Folge 18

Enger, den 24.1.91

Hallo Spectrum-User!

Wie schon des öfteren ist mir leider auch diesen Monat die Zeit wieder davongelaufen aber trotzdem will ich noch versuchen, in letzter Minute meinen geplanten Beitrag fertig zustellen. Diesmal sollen die vorerst letzten Teile meines MC-Programms zum Listen und Bearbeiten der Katalog- und Organisationssektoren einer Diskette (BETA-Disk Vers. 5.03) folgen. Der erste Teil dient dazu, im den gezeigten Datensätzen auch 'zurückblättern' zu können. Das erleichtert z.B. die Suche nach einem bestimmten File-Datensatz ungemein. Der Einbau dieser Routine ist in meinem Assemblerlisting im Info 1/91 ja schon vorbereitet worden (Zeile 2343-2344 und 2770-2780 im Listing "Kor11/90"), daher gleich zur Erläuterung der Erweiterung!

Wurde Taste 'Z' gedrückt, wird also zum Label 'zurück verzweigt. Dort muß zuerst geklärt werden, ob ein Datensatz aus dem Katalog oder dem Org.-Sektor zuletzt gezeigt wurde. Dazu wird die unter dem Label 'druck?' gerettete Adr. geholt (zur Erinnerung: dort ist die Anfangsadr. der jeweiligen Ausgaberoutine abgelegt) und geprüft, ob es sich um die Org.-Sektor-Routine handelt. Dann läßt es sich nicht weiter zurückblättern, da die Org.-Sektor-ausgabe ganz am Anfang steht. Wurde trotzdem Taste 'Z' gedrückt, wird letztlich das Programm beendet (Zeile 190). Nur bei einer Adresse <> 'orgaus' kann noch weiter zurückgeblättert werden. Dazu muß allerdings erst mal die alte Rücksprungadr. vom Stapel genommen und vernichtet werden (zeigt auf die Adr. hinter den Befehl 'CALL weiter', siehe Info 12/90, Zeile 1100). Dann holt ein weiters 'POP HL' die aktuelle Pufferadr., die nun natürlich um eine Katalog-Eintragslänge (16 Bytes) vermindert werden muß, um auf den vorletzten Datenblock im Puffer zu zeigen. Nachdem diese Adr. als neue aktuelle Pufferadr. wieder auf dem Stapel gelandet ist, wird der File und Datensatzzähler korrigiert und auch gerettet (Zeile 270-280. Jetzt wird noch die Katalog-Datensatzausgabe durch Ablage deren Startadresse unter dem Label 'druck?' vorbereitet und anschließend erst mal überprüft, ob der Datensatzzähler (Label 'rest) <> 0 ist, d.h. ob überhaupt noch ein Satz existiert. Dann kann ab Label 'neuinfo' die Ausgabe eingeleitet werden. Beim Zählerstand 0 muß jedoch der Org.-Sektor gezeigt werden, deshalb wird 'druck?' in diesem Fall mit der Adr. des Labels 'orgaus' geladen bevor dessen Ausgabe möglich ist!

Nun noch kurz etwas zur SAVE-Routine, mit der eventuelle Änderungen im Disk-Katalog erst wirksam gemacht werden. Dazu sind wieder einige kleine Umstellungen und Ergänzungen in früheren Programmteilen erforderlich. Eingeleitet wird sie erst, falls das MC-Programm beendet werden soll. Dann wird ein Menu ausgegeben und nach <ENTER> der komplette Puffer auf Disk zurückgeschrieben in Track 0/Sektor 0-8. Das erledigt die leicht modifizierte Sektor-Laderoutine aus dem ersten Teil meiner Programmbeschreibung (Info 11/90). Jede andere Taste beendet das Programm ohne irgendetwas an der Disk zu ändern!

Zum Aufruf und zum Initialisieren ist natürlich noch ein kleines BASIC-Programm sinnvoll. Es muß ein angeschlossenes Drucker-Interface initialisieren und das MC-Programm aufrufen. Eventuell kann man noch eine Abfrage des gewünschten Laufwerks einbauen. Dessen Code (0 - 3)muß dann nur an die Adresse des Labels 'drive' gepokt werden. Ebenso kann die Kanalnr. (Screen = 2, Drucker = 3) über's Label 'kanal' vorgewählt werden.

Mit diesem Teil will ich die Beschreibung meines Programms erst mal beenden, obwohl sich noch vieles verbessern und erweitern ließe. Aber dann wird's wohl für nicht so sehr mit dem TRDOS vertraute User langsam zu unübersichtlich. Man kann sicherlich vieles auf elegantere Art und Weise lösen (vor allem besser strukturiert) als ich es hier versucht habe. Aber mir ging es eigentlich nur darum, das gesteckte Ziel zu erreichen und ein funktionstüchtiges Reparatur- und Anzeige-Programm zu erhalten.

Das war's also für diesen Monat, im nächsten werde ich aus Zeitgründen wahrscheinlich keinen Betrag zustande bringen!

W. Wlecke

```
0010 ;################################################################
0020 ;#                                                              #
0030 ;#   Funktion: ZURÜCKBLÄTTERN IN DEN DATENSÄTZEN DES DISK-KATALOGS   #
0040 ;#   Filename: 'Zurück-t'                          Datum: 16.12.90  #
0050 ;#                                                              #
0060 ;################################################################
0070 ;
0080 ;ZURÜCKBLÄTTERN IN KATALOG
0090 ;
0100 zurück  LD   DE,(druck?)  ;Rücksprungadr. 'orgaus' bzw. 'catinfo' holen und
0110         LD   HL,orgaus    ;HL-Reg. mit Adr. von 'orgaus' laden.
0120         LD   A,L          ;Zum Prüfen Wert aus L- ins A-Reg. bringen
0130         CP   E            ;und mit Wert im E-Reg. vergleichen!
0140         JR   NZ,sprung    ;Falls ungleich, ist es nicht Adr. 'orgaus', darum weiter
0150         LD   A,H          ;Doch gleich? Dann auch Wert des H-Reg. mit dem
0160         CP   D            ;D-Reg. vergleichen und bei Gleichheit die Rückkehr ins BASIC
0170         JP   Z,ende       ;vorbereiten, da nicht weiter zurückgelistet werden kann!
0180 sprung  POP  HL           ;Sonst muß erst die alte Rücksprungadr. vernichtet und
0190         POP  HL           ;dann die aktuelle Pufferadr. geholt werden.
0200         LD   BC,16        ;Datensatzlänge laden und von der aktuellen
0210         SBC  HL,BC        ;Pufferadr. abziehen, also auf vorhergehenden Namen setzen!
0220         PUSH HL           ;Diesen Wert als neue aktuelle Pufferadr. auf Stapel retten.
0230         LD   HL,(rest)    ;Datensatz- und Filezählerstand in HL-Reg. bringen,
0240         INC  L            ;Filezähler erhöhen, da dieser normal rückwärts zählt
0250         DEC  H            ;und Datensatzzähler erniedrigen.
0260         LD   (rest),HL    ;Neue Zählerstände zurückschreiben!
0270         LD   HL,catinfo   ;Adresse von 'catinfo' laden
0280         LD   (druck?),HL  ;und als Rücksprungadr. erst mal ablegen.
0290         CALL rest_0?      ;Steht der Datensatzzähler auf 0?
0300         JR   NZ,neuinfo   ;Nein? Dann den nächsten Katalog-Datensatz ausgeben!
0310         LD   HL,orgaus    ;Sonst muß der Org.-Sektorinhalt angezeigt werden, darum
0320         LD   (druck?),HL  ;Adr. von 'orgaus' als Rücksprungadr. nehmen.
0330 neuinfo CALL cls          ;Jetzt zuerst den Bildschirm löschen,
0340         LD   HL,(druck?)  ;ermittelte Adr. laden
0350         JP   HL           ;und zur Datensatz- bzw. Org.-Sektor-Ausgabe springen!
0360 ;
0370 rest_0? PUSH HL           ;Aktuelle Pufferadresse sichern und
0380         LD   HL,(rest)    ; und HL mit File- und Datensatzzählerstand laden.
0390         XOR  A            ; A-Reg. löschen
0400         CP   H            ; und testen, ob H-Reg. (= Datensatzzähler) schon 0 enthält.
0410         POP  HL           ; Aktuelle Pufferadresse vom Stapel holen
0420         RET               ; und zurück!
```

```
0010 ;################################################################
0020 ;#                                                              #
0030 ;#     Funktion: ORG.- UND KATALOGSEKTOR-INHALTE LADEN UND SAVEN    #
0040 ;#     Filename: 'Ladsav-t'                Datum: 23.1.91           #
0050 ;#                                                              #
0060 ;################################################################
0070 ;
0080 ;CAT.- UND ORG.-SEKTOR-INHALTE IN GESCHÜTZTEN SPEICHER SAVEN UND LADEN
0090 ;
0100 funkt   DB   0            ;Platzhalter für Funktionsnummer!
0110 seksave LD   A,6          ;Funktionsnr. für 'Sektor speichern' laden
0120         LD   (funkt),A    ;und ablegen!
0130         JR   loadsav      ;Weiter zur universellen Sektor-LOAD/SAVE-Routine.
0140 sekload LD   A,5          ;Funktionsnr. für 'Sektor laden' laden
0150         LD   (funkt),A    ;und ablegen!
0160 loadsav CALL $3D21        ;TRDOS-Puffer vorhanden? Nein? Dann installieren!
0170         LD   A,(drive)    ;Laufwerksnr. ins A-Reg. (A=0, B=1, C=2, D=3)
0180         LD   C,1          ;und C-Reg. mit Nr. der Funktion 'Laufwerksnr. wählen' laden!
0190         CALL $3D13        ;Nun diese aufrufen und ausführen!
0200         LD   HL,puf       ;Adr., an die der Sektorinhalt geladen wird.
0210         LD   D,0          ;Tracknr. des 1. zu ladenden Sektors in D- und Sektor-Nr. in
0220         LD   E,0          ;E-Reg., also hier 9 Sektoren (Trk 0 / Sek 0 bis Sek 8 laden!).
0230         LD   BC,(funkt)   ;Funktionsnr. 5 (= Sek. lesen) in C-Reg. laden
0240         LD   B,9          ;Zahl zu ladender Sektoren laden
0250         CALL $3D13        ;und  gewählte Funktion ausführen!
0260         RET               ;Danach zurück!
0270 ;
0280 ;SAVEN VOR BEENDEN DES MC-PROGRAMMS?
0290 ;
0300 ende    CALL $0D6E        ;Untere 2 Zeilen des Screens löschen per ROM-Routine!
0310         LD   DE,text12d   ;Nun Adr. von "SAVE Anderungen  --) ENTER" laden
0320         CALL text         ;und auf den Bildschirm bringen
0330         LD   DE,text12e   ;Adr. von Text "Abbruch  --) beliebige Taste" laden
0340         CALL text         ;und auch ausgeben.
0350         CALL holtast      ;Tastaturabfrage aufrufen und
0360         CP   $0D          ;prüfen, ob 'ENTER' (Code 13) eingegeben wurde!
0370         CALL Z,seksave    ;Dann kompletten Pufferbereich auf Disk zurückschreiben
0380 ;
0390 ;BEENDEN DES MC-PROGRAMMS
0400 ;
0410         POP  HL           ;Sonst zum Beenden zuerst die momentane Pufferadr. und dann
0420         POP  HL           ;noch die letzte Return-Adr. vom Stapel abheben!
0430         RET               ;Der RET-Befehl führt dann zurück ins BASIC-Programm!
0440 ;
0450 ;ZUSÄTZLICHE MENU-TEXTE
0460 ;
0470 text12d DM   "SAVE Anderungen?  --) ENTER    "
0480         DB   $0D
0490 text12e DM   "Beenden?  --) beliebige Taste  "
0500         DB   $0D
```

Text-O-Mat: (14)

Außer dem Textprogramm TASWORD II werden im Text-o-Mat folgende zusätzlich Möglichkeiten geboten.
Gesamtliste:

Brightmodus

Tastenbelegung im Brightmodus:CAPS+ENTER (Statuszeile wird hell) wenn es nicht geht: POKE 54790,190:POKE 54799,190. DATA in >4/90 /

Taste:	GO TO :	Befehl	beschrieben im INFO SUCW
1 >	8010	" A-L Mitgliederlisten von Diskette	
2 >	8020	" M-S für Etikettendruck "	
3 >	8030	" T-Z " "	
4 >	8040	" Spezial " "	
5 >	8050	" Zahlungen, Liste Z1	
6 >	8060	" Serienbriefe "Dank "	
7 >	8070	" Lastschriften "	
8 >	8080	" Rechnungen "	
9 >	8090	" Spendenbescheinigung "	
0 >	8000	Aufruf der Suchroutine "Taslist"f.Datei	>6/90
# >	8126	Adresse für Packetaufkleber	
$ >	8136	Einteilung des Textes mit gewählter Zeilenzahl	
% >	8146	Statistikprogramm,Direkteingabe(Zahlung.Za)	>12/90
& >	8156	gewähltes File wird von Diskette gelöscht	>4/90
' >	8166	das im Editor befindliche File "	"
(>	8176	Zeichen/Zeile u.Randausgleich prop. (ESC-a-3)	"
) >	8186	Randausgl.(ESC-a-(0-3),Linksb.,mittig,rechts	"
_ >	8214	Linien mit wählbaren Grafikzeichen drucken	>5/90
> >	8140	Druck nach rechts versetzen	>4/90
< >	8120	" zurücksetzen	"
; >	8110	Neufestlegung von Druckersteuerzeichen	
^ >	8204	Drucker spult rückwärts für zweite Spalte.	
: >	8100	Drucker spult vorwärts	>4/90
` >	8224	Abspeichern des Textes mit d.letzt.Namen (a$)	>5/90
- >	8226	Linierung mit IBM Grafik,Ed.- u.Druckercodes	>1/90
= >	8130	Adressendruck	
+ >	8206	Adresse aus Masterfile auf 1.Helps. und auf Brief	
" >	8116	Zeichensatz: 0 1 2 7 9 9 9 7 8 für Editor	
/ >	8246	anderen Zeichensatz für Editor laden	>5/90
* >	8196	Rechnen: Z.1,Sp.3 > 8 od.9,- vor Rechnung & -End	
SPACE	8096	Zettelkasten: Cursor auf Zeile 300	>4/94
STEP	8034	Sprung über die Perforation, 10 Zeilen	

bei versehentlicher Betätigung oder zur Korrektur:

STOP>	8244	AUSSTIEG AUS DEM BRIGHTMODUS!	
Q >	8074	ein zweiter Druckercodesatz wird eingeschaltet	
W >	8134	enger Zeilenabst.(8) f.Rahmendruck (downld)	>4/90
E >	8210	enger Zeilenabstand (9)	>5/90
R >	8084	Random-Acc.-Datei einrichten,64 Z.,bis 320 Datens.	
T >	8104	Tabulator (, , ,)od.and.Z.in d.1.Zeile	>4/90
Y >	8154	normalen Zeilenabstand wiederherstellen	"
U >	8114	Aufruf für FORMAT und SORTIEREN	>4/90
I >	8250	Laden Format:vorher Blockmarker und "."(Format)"."	
O >	8054	" SORT:vorh. ,nachh. Datenlänge,von-bis Spalte	
P >	8064	" Suchrout.: vorher:Suchwort & in 1.Zeile	>6/90
A >	8170	Änd.v.Zeich.(A,zu ä.Zeichen:neues Z.&) ""	>4/90
S >	8094	frei BASIC,Filelänge,Var.,Min.v.Einschalten	"
F >	8220	LINE FEED ein/aus (POKE 60926,10 bzw.0)	>5/90
G >	8230	Aufruf Modus für grosse Schriften:	>10/90
H >	8240	Laden verstärkter Schriftsatz:	>10/90
J >	8004	laden zweiten Basicteil "runl"o.Datenverlust	> 4/90
K >	8014	Download (Basicr.oder Mc-Routine (Töpfer))	>9/90
L >	8024	TASPRINT wird eingeladen	>9/90
Z >	8164	Druck v.2 Zeilen in eine (R.v.Weinzierl)	>4/9/90
C >	9190	Catalog einfach oder 3 spaltig (OPUS mit RAM)	>4/9(
V >	8124	Verschlüsselung des Textes (Schramm CK 6-7/86	
B >	8180	Abspeichern von Textteilen (Weinzierl Erg.)	>4/11/9
X >	8144	Briefautomat. Briefkopf (Screen) + Brief	>11/9
N >	8044	TASPRINT wieder weg	
q >	8138	Text zwischen (und) wird linksbündig formatier	
r >	8148	Druck eines ganzen Briefes ohne Abfragen	>4/9
t >	8168	Text: "Geschäftszeit und Telefondienst"	
y >	8218	RESET für OPUS u. Drucker	>5/9
u >	8058	5- spaltige Namensliste mit No. aus Random-Datei	
o >	8118	POKE 23607,60(Rücks8.Zeichensatz auf SINCLAIR	>4/9
p >	8128	direkter Druck vollst. Liste mit No. aus RND- Date.	
a >	8234	Adresse,Datumaut.wahlw.m.Anrede und Briefk.	>11/9
s >	8158	repariert MC o.Datenverlust	>4/9
d >	8008	Text:"haben Sie vielen Dank für Ihr frdl.Schreiben"	
g >	8038	" mit freundlichen Grüßen Verein Pferdehilfe ..."	
h >	8048	Briefkopf von Helpseite 1 (auch von "a"erreichbar)	
j >	8086	Random- Datei erweitern, neue Daten, Daten ändern	
k >	8078	holt Adresse von Helps.1, Siehe R- Mod.- ")"	
l >	8088	Random-A.-Datei, weitere Datensätze einbringen	
z >	8228	Screencopy, 4 Größen, zuladbare Routinen	>10/9
x >	8208	Löschrout. f. Textblock (3 & als Begrenzer)	>5/9
c >	8254	ausführlicher Katalog für OPUS (Schramm)	
v >	8188	Briefkopf f.Serienbriefe: "VEREIN PFERDEHILFE e.V."	
m >	8098	Laden von MASTERFILE/DTP, speichern des Files	1/9.

ZU ";"> Druckersteuerung (sonst Hauptmenue G-): Direkt aus dem Editor können hier über BRIGHT-Mod. ";" für jedes Grafiksymbol 4 Steuerzeichen oder Spezial- Grafikzeichen eingegeben werden, f. Umrahmungen etc.

zu I> od. U>: Für Formatieren. Das 1.Mal (bright)I, das zweite Mal U wählen. Vorher den Text mit . (gew.Breite). markieren. Das Textende mit

zu O> od. U>: Für alphabetisches Sortieren: zunächst wie bei I> nachher Fragen: Blocklänge,(max.3 Zeilen, normal 1.(64) kürzest 16 bzw. Vielfache von 16),
von Spalte bis Spalte soll d.Blocklänge sortiert werden.

zu P>, das zweite Mal O>: Für Suchen von Worten, Sätzen usw. vorher Suchwort& in die erste Zeile.
es folgt ein Menue, (1) bis (5)
wenn ohne Strich gewünscht (3) eingeben.

zu R> Einrichten einer Random-Acc.-Datei mit 64 Zeichen u. >3/9 bis 320 Datensätzen. Bei Eingabe ENTER für Datensätze berechnet der Computer die Anzahl aus (a/64).Bei Eingabe 0 stellt OPUS den ganzen Speicherplatz einer Diskette, bei -1 den halben zur Verfügung. Der Text aus dem Editor wird automatisch in ein Random-A.-File umgewandelt.Wird "AND" mit "j" beantwortet, kann ein weiterer Text in den Editor

zu l> gebracht und mit Bright-l auf obiges Random-A.-File im Anschluß an die letzten Daten gebracht werden. >3/9.

zu j> Mit diesem Befehl kann man in bestehende Random-A.-Files neue Datensätze (1-320)einbringen oder bestehende ändern. Die Daten müssen ab Zeile 1 im Editor stehen, Einzelsätze in Zeile 1. Siehe auch: zu a > >3/9

zu i> hier kann eine 5- spaltige Namensliste oder Teile,des Random-A.-Files (eingestellt ist Spalte 12-23 jeder Zeile. mit Nummer in den Editor geladen und von dort ausgedruckt werden. >3/9

zu p> hier kann die vollständige Liste oder Teile,des Random-A.-Files mit Nummer direkt ausgedruckt werden. >3/9

zu G›und H›): Text-Grafik-Menue. Von hier erreichbar: ›10/90
z=COPY,v=CLS, j=LOAD SCREEN, J=LOAD SCREEN von Tasword File
r=raster,›=, s=SAVE SCREEN, S=SAVE SCREEN in Tasword FILE
p=PRINT, Eingabe von Text,Wahl von Spalte, Zeile,Breite,Höhe, Rasterfarbe (0-6). y= RETURN zu Editor.
d= löschen des letzten Textes, f= Kopieren des letzten Textes auf nächste Zeile, g= Größenwahl des letzten Textes, h= breiterer Zeichensatz, Schattieroutine und ›= pixelweise Verbreiterung der Zeichen, k= lädt anderen Zeichensatz.
Die Cursorpfeile versetzen den letzten Text.
Die Frage nach der Zeile kann nach der ersten Eingabe mit ENTER beantwortet werden. Der Computer setzt die dann für die verschiedenen Größen richtig ein. Wird SAVE mit groß- S beantwortet, speichert der Computer Screen ins Taswordfile ab Z.256
Wird LOAD mit groß-J beantwortet, holt er es wieder zurück.
Eingabe von Text auch vom Tasword-Editor mittels EXT-r-$.
Zugang auch von Statistik › % ›12/90
3D- Schrift ist möglich (Basic-Routine wird zugeladen)

zu a › : wird die Frage "Mitglied?" mit "j" beantwortet, holt der Computer aus der Random-Access-Datei "RND1" eine Adresse mit der angegebenen Nummer und schreibt diese in das Adressenfenster des Briefes. ›11/90
bei "An": Eingabe "h" für "Herrn", "f" f."Frau","m" f."Fräulein"
bei"Ort": " "b" für "Berlin","m" für "München". ›11/90

R- Modus :EXT- r (sonst Replace) ›3/6/7/90
an dieser Stelle ist nun ein Textautomat eingebaut, der nach Drücken von 2 Tasten, oder einer Taste und SPACE Texteile von Opus oder Mikrodrive holt und sie an die Stelle des Cursors im Brief setzt.
Aus jedem Text können mit Bright-B Textteile abgespeichert, und mit 1- 2 Zeichen als Namen (1 - z) für den Textautomat verwendet werden.
Zusätzlich ist von hier erreichbar: g- mit freundl.Grüßen
"v" Briefkopf (s.Brightmode)
"1"-"3" Tabulator 10 bzw. 30 Spalten 3/90
"4"-"9" Tabulator 4 " 9 Spalten "
"0" setzt Anfangsposition e.zu bearb.Textes o8 e.Berechnung "
"!" Druckercodes können direkt auf den Bildschirm geschrieben werden und werden als LPRINT CHR$ interpretiert. 3 - 6 werden als ♡♢♤♧ gedruckt (beim NEC P6+)
"$" CHR$ 27 (ESCAPE) wird gesetzt
"#" Differenz u. Prozentroutine für Gewinnermittlungsrechnung
"S" Bleistift und Grafik: Ein am Anfang EXT-r-0(null),am Ende mit EXT-R-$ bezeichneter Text kann wahlweise mit Bleistiftroutine geschrieben werden oder in die Textgrafig übertragen werden. Dort kann er mit g= Größe, oder Cursorpfeil, links oben aufgerufen werden. ›8/90
"%" Statistikprogramm,Aufnahme d.Werte v.Cursor,STEP 64/9 ›12/90
"&" Kalenderblatt für jeden Monat an bel.Stelle im Text ›1/3/90
"_" zweispaltiger Druck mit Teiler (zwei Zeilen in eine) ›1/91
"‹=" Verschieberoutine nach links für bis zu 9 Zeilen ›3/90
"‹›" kopiert mit EXT-r-0 markiert, Text n Zeilen n.Cursor ›3/90
"›" speichert wählbare Zeilen ab Cursor auf Helps.1 u.2 ›7/90
"‹" lädt diese Zeilen (bis 25) von Helps.1 u.2 nach Cursor ›7/9
";" fügt ab Cursor Städtenamen ein, S. BRIGHT-Modus a›
"^" mit EXT-r-0 markierte Zahl wird zu Cursorzahl addiert ›6/9
"+" addiert in Cursorzeile Zahlen, Cursor auf Komma. ›6/9
"=" addiert Zahlenfolge (Cursor auf Komma) ab C.bis ------ ›6/9
"`" Sortierroutine, von EXT-r-0 bis Cursor
"?" Cursor auf gewählte Zeile
"*" mit EXT-r-0 markierte Zahl wird multipl.u.addiert ›6/9
" " " Druck:Cursor bleibt auf Zeile,vorher STOP-y wegen a ›3/9
"AND" Random-Acc.-Datei lesen,Angabe des Dateinamens notwendig
"OR" " lesen ohne Angabe des Dateinamens, wenn vorher "AND".
Die Daten werden auf Helpseite,Zeile 1 geschrieben,der Rechner springt sodann nach "‹" und führt die dortigen Anweisungen aus. ›2/9

P- Hauptmenue:
Hier ist die Druckroutine von Güttler integriert ›9/90
und man kann zeilenweise verschiedene Schriftsätze drucken, die im "Generator" bearbeitet werden.
oder die Routine"tasbc" von Hudges für Dr8ck v. bis zu 80 Zeichen/Zeile. "›"= HARDSPACE, "‹" Absatz-nächste Zeile.
Druckmodus= "b", dabei werden Schriftgrößen selbsttätig eingeschaltet: CPL= 40 Breitschrift (extended),48 (condensed-extended),80 normal (10 CPI),96 Elite (12 CPI),andere Werte geben Engschrift (20 CPI). Wenn anders gewünscht, kann man die Engschrift mit Graph 2 ausschalten. ›9/90
G- Hauptmenue: Serienbriefe, ›5/90
Etiketten, Formulare etc.
1.Zeile S,1(linksbündig) od. S,0 . 30.Zeil.Grafik 2
Adresse #A, #B, #C, #D usw., Endblock Zeile 40 bei Etiketten
bei Brief vorher Grafik 8. " 54 " Lastschr.
drunter Liste #A .#B .#C .#D. (die Anlage mehr. Listen untereinander ist
(wenn nicht) -VornameNameStraßeOrt möglich. Vorsicht!!
Druckende _____ (genau)
Start mit STOP- G

mit dem Befehl: PRINT USR 55308,von "Addresse", nach "Addresse,
(nicht 128er) Länge (Bytes) DATA in ›3/9
kann Maschinencode beliebig verschoben werden.
Beispiele Zeile 8008, 8038, 8048, 8098,siehe Helpseit

mit:PRINT USR 55149,nach "Adresse","Text", können Strings in de
Taswordeditor oder auf die Helpseiten gebracht werden.
(nicht 128er) Beispiel Z. 8235, 7910 DATA in ›3/9

Reparatur des Basicprogramms oder Laden eines modifizierten Programms ist möglich, ohne Datenverlust: NEW-, RUN- oder LOAD-Zeile 15: IF PEEK 54784 ‹› 1 THEN ...

anderer Zeichensatz f.Tasword-Editor: LOAD "1;"tas2" CODE 61184 (S.Brightmode "/")
Neben der eingebaute COPY- Routine, die es gestattet in 4 Größen zu drucken, können andere Druckroutinen,z.B.aus "Dumpy3" geladen und mit RANDOMIZE USR 64e3 gestartet werden. Der gestörte Tasword- Code wird anschließend ohne Datenverlust wieder nachge-

****

Das sei zunächst genug. Wer mehr wissen will, kann ja schreiben und ich werde dann auch weitere Erläuterungen des Programms bringen.

Herbert Hartig
Postfach 147,8938 Buchloe

Spectrum User Club Wuppertal

Hallo Spectrum und Clubfreunde!

diesmal gibt es als Beitrag meinerseits ein Mcode-Unterprogramm, daß die darstellung von 64 Zeichen pro Zeile unterstutzt. Es ist ein hervorragendes Werkzeug das uberaus einfach zu handhaben ist.

Geladen wird es wie jedes normale Maschinensprache-Programm. Zuerst setzt man RAMTOP mit CLEAR 63999 herab und lädt den CODE. Danach muß man folgende Zeile eingeben:

1 REM 00000

Diese 5 Bytes werden als "Kanaldaten" für den Stream (#) 4 verwendet. Das Mcode-Programm braucht nur einmal mit - RANDOMIZE USR 64000 - initialisiert werden. Anschließend sieht man, daß sich die Zeile 1 verändert hat. Sie darf ab jetzt nicht mehr geändert werden. Zur Sicherheit sollte man durch POKE 23756,0 aus Zeile 1 - Zeile 0 machen. Wie bekannt, kann sie dadurch nicht mehr editiert werden.

Ab jetzt kann man in Basic alle Funktionen die mit PRINT .... möglich sind auch mit PRINT #4;... aufrufen und hat so die möglichkeit, 64 Zeichen pro Zeile darzustellen.

Zum Aufruf sind keine Anweisungen wie GO SUB oder RANDOMIZE USR erforderlich, der Aufruf ird ganz normal mit dem BASIC-PRINT-Befehl durchgeführt. Es können alle Funktionen wie INK, PAPER, BRIGHT, FLASH, INVERSE, OVER benutzt werden.

Bei AT und TAB besteht eine Besonderheit! Die Spaltenzahl darf zischen 0 und 63 liegen. So ist zum Beispiel PRINT #4; AT 10,55;... möglich.

Das Maschinenprogramm hat eine Länge von 729 Byte, inklusive Zeichensatz. Der normale Zeichensatz umfaßt 768 Byte. Da aber bei 64 Zeichen je Zeile nur jeweils 8 halbe Byte pro Zeichen benutzt werden, liegt es nahe, den Zeichensatz zu komprimieren. zwei Zeichen pro 8 Byte. Diese Maßnahme spart 384 Byte.

Daruberhinaus besteht die Möglichkeit, die Blockgrafik-Zeichen selbst zu definieren. In der vorliegenden Version befinden sich auf den Grafiktasten 1 bis 8 die normalen Blockgrafik-Zeichen, während auf den CAPS SHIFT Grafiktasten 1 bis 8 eigene Zeichen stehen. Es können mit diesem Programm auch die USR-Grafikzeichen gePRINTed werden, jedoch sollte man darauf achten, daß die Zeichen nur jeweils vier Punkte breit sind und links beginnen.

Da ich annehme, daß heutzutage jeder Spectrum-User einen Mcode Monitor besitzt (Hisoft Devpac!); habe ich nur den HEX-DUMP des Maschinencodes ausgedruckt.

Zur Eingabe der HEX-Werte eignet sich auch das Listing aus dem "HAPPY COMPUTER" Sinclair Sonderheft 1.

Zum Schluß wünsche ich allen viel Spaß und viele Anwendungsmöglichkeiten für den "64 Chars." Zeichensatz!

Karl-Heinz Meander
Am Schloßberg 19
8431 Hohenfels

Spectrum User Club Wuppertal

64 Zeichencode Hex-Dump

```
FA00 3E 1B 32 1E 5C 21 11 FA 11 D0 5C 01 05 00 ED B0 C9 17   >.2.ö!....ö.......
FA12 FA 08 00 53 00 CD 03 0B FE 0D CC D5 FA FE 10 DA F4 09   ...S..............
FA24 FE 16 DA DB FA FE 18 DA E4 FA FE A5 D2 F4 09 C5 01 99   ..................
FA36 FA FE 90 30 30 E5 1E 00 1F CB 13 87 6F 26 00 29 29 09   ...00.......o&.)).
FA48 AF BB 11 F4 5B D5 06 06 28 0C 7E 37 87 87 87 87 12 23 13   ....Ä...(.ß.....#.
FA5A 10 F6 18 08 7E E6 F0 12 23 13 10 F8 DD E1 E1 18 12 ED   ....ß...#.........
FA6C 4B 7B 5C D6 90 EB 26 00 6F 29 29 29 09 E5 DD E1 EB C1   Käö...&.o)))......
FA7E 79 3D 20 0D 05 0E 21 CD 55 0C 11 D0 5C ED 53 51 5C C5   y= ...!.U...ö.SQö.
FA90 E5 3A 16 FA 4F 06 08 3A 91 5C 1F 1E FF 38 01 1C 1F 1F   .:..O..:.ö...8....
FAA2 9F E6 F0 DD AE 00 57 AF B9 3E 0F 28 08 7A 0F 0F 0F 0F   ......W..>.(.z....
FAB4 57 3E F0 B3 A6 B2 77 DD 23 24 10 D7 25 CD DB 0B 3E FF   W>....w.#$..%...>.
FAC6 A9 32 16 FA AF B9 E1 C1 28 02 23 0D C3 DC 0A 21 16 FA   .2......(.#....!..
FAD8 36 00 C9 11 F1 FA 32 0E 5C C3 80 0A 11 E9 FA 18 F5 11   6.....2.ö.........
FAEA F1 FA 32 0F 5C 18 F0 11 17 FA CD 80 0A 2A 0E 5C 57 7D   ..2.ö.........*.öWö
FAFC FE 16 DA 11 22 20 0C 44 AF CB 1A 17 32 16 FA 4A C3 9B   ...." .D....2..J..
FB0E 0A 54 CD 03 0B 3E 18 90 47 18 EB 00 02 02 02 02 00 02   .T...>..G.........
FB20 00 00 55 57 05 05 07 05 00 00 24 74 41 72 14 71 21 00   ..UW......$tAr.q!.
FB32 22 54 20 60 B0 F0 00 00 24 42 42 42 42 24 00 00 00 52   "T `....$BBBB$...R
FB44 22 77 22 52 00 00 00 00 00 07 20 20 40 00 01 01 02 02   "w"R......  §.....
FB56 64 64 00 00 22 76 52 52 72 27 00 00 26 51 16 21 41 76   dd.."vRRr'..&Q.!Av
FB68 00 00 17 34 56 51 71 16 00 00 37 41 62 52 54 24 00 00   ...4VQq...7AbRT$..
FB7A 22 55 25 53 51 26 00 00 00 02 20 00 02 22 04 00 00 10   "U%SQ&.... .."....
FB8C 27 40 27 10 00 00 02 45 21 12 20 42 00 00 62 F5 D5 A7   '§'....E!. B..b...
FB9E 85 75 00 00 62 55 64 54 55 62 00 00 67 54 56 54 54 67   .u..bUdTUb..gTVTTg
FBB0 00 00 72 45 74 47 45 42 00 00 57 52 72 52 52 57 00 00   ..rEtGEB..WRrRRW..
FBC2 15 15 16 56 55 25 00 00 45 47 47 47 45 75 00 00 72 55   ...VU%..EGGGEu..rU
FBD4 55 55 55 52 00 00 67 55 55 65 47 47 01 00 73 54 52 61   UUUR..gUUeGG..sTRa
FBE6 61 56 00 00 75 25 25 25 25 27 00 00 55 57 57 57 57 22   aV..u%%%%'..UWWWW"
FBF8 00 00 55 55 25 22 52 52 00 00 77 14 24 24 44 77 00 00   ..UU%"RR..w.$$Dw..
FC0A 07 41 61 21 31 17 00 00 20 70 20 20 20 20 0F 00 20 56   .Aa!1... p      .. V
FC1C 41 F7 45 F7 00 00 40 43 64 54 54 63 00 00 10 12 35 56   A.E...§CdTTc....5V
FC2E 54 33 00 00 30 43 65 45 43 41 06 00 42 40 66 52 52 57   T3..0CeECA..B§fRRW
FC40 00 00 14 05 16 16 15 55 20 00 40 45 47 47 47 35 00 00   .......U .§EGGG5..
FC52 00 62 55 55 55 52 00 00 00 63 55 55 63 41 41 00 00 33   .bUUUR...cUUcAA..3
FC64 44 42 41 46 00 00 20 75 25 25 25 17 00 00 00 55 57 57   DBAF.. u%%%....UWW
FC76 57 22 00 00 00 55 55 25 53 51 06 00 03 72 14 22 42 73   W"...UU%SQ...r."Bs
FC88 00 00 26 22 21 22 22 26 00 06 58 AB 0A 0B 08 09 06 03   ..&"!""&..X.......
FC9A 03 03 03 00 00 00 00 CF CF CF CF 00 00 00 00 03 03 03   ...................
FCAC 03 33 33 33 33 CF CF CF CF 33 33 33 33 12 35 72 F0 70   .3333....3333.5r.p
FCBE 32 15 02 02 02 02 2F 52 22 02 02 FF 19 19 19 19 19 19   2...../R"..........
FCD0 1F 88 8C 8E 8F 8E 8C 86 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ...................
```

RUPERT HOFFMANN
Steinwender 14
8591 FRIEDENFELS
Telefon: 09

Hallo, liebe Specci-Gemeinde,

endlich habe ich mal wieder die Zeit, ein paar Zeilen an Euch zu richten. Ich hatte, wie schon so oft, mit der Stromversorgung der Discovery meine Probleme. Inzwischen habe ich festgestellt, dass der staerkere Trafo, den ich eingebaut habe nicht dazu aus- reicht, den Specci 128 mit entsprechendem Strom (=Ampere) zu versorgen. Der Specci 128 benoetigt nach meinen Erkenntnissen rund doppelt soviel Strom als der Specci 48. Ein noch mehr leistender Trafo passt leider nicht ins Gehaeuse. Sollte es nach Einbau eines starken Gleichrichters (Trafo und Gleichrich- ter werden sehr warm) nicht verbesserbar sein, werde ich eine Unterbrechung in der Discovery so vornehmen, dass der Specci mit Originalnetzteil wieder betrieben wird, und dass die Stromversorgung der Discovery nur noch fuer die Laufwerke und Peripheriegeraete da ist.
So, in dieser Ausgabe bringe ich 2 Programme: Alphabetischer Sortierer und numerischer Sortierer.
Aber nun erst mal zu einem Thema, das recht unerfreulich ist. Das Info 1/91 wurde von Rolf laut Poststempel am 7.1.91 abgesandt. Ich erhielt es mit der Post am 24.1.91; d. h. die Post benoetigte 17 Tage fuer die Lieferung von Wuppertal nach Bayern. Das Info 2/91 wurde laut Poststempel am 27.1.91 abgesandt und ich erhielt es am 28.1.91. Die Post ist unberechenbar. Letztes Jahr im Juni benoetigte die Post sogar einmal 21 Tage. Grrr!!!
An dieser Stelle moechte ich Guido Schell recht herzlich danken fuer die hervorragende Auswertung der Frageaktion. Weiterhin moechte ich mich bei Ihm bedanken fuer die entsprechenden Informationen ueber den Philips CM 8833; ich beabsichtige naemlich mir einen Monitor zulegen, da ich mit DTP arbeite, ist es mit einem Fernsehschirm langsam eine Zumutung, die Darstellung der Buchstaben zu erkennen bzw. zu erraten.
Uebrigens, es hat sich bisher kein einziger OPUS-Anwender fuer meine 180 K-Disketten gemeldet. die 35 Disketten enthalten fuer den Preis von 100 DM Programme fuer Textverarbeitungen, Musikprogramme wie z. B. Amadeus und Musik-Profi und viele Spiele und Grafikprogramme und so weiter und so weiter...
Ich hoffe, dass die Post im ostdeutschen Raum ihren Streik beendet haben, und den Rueckstand aufgeholt haben. Frank Reska aus Frankfurt/Oder hat bereits im Dezember mir das Programm "LAYOUT" abgesandt. Bisher ist es bei mir noch nicht eingegangen. Sobald ich es erhalte, werde ich die Interessenten an diesem Programm, die sich bei mir gemeldet haben, entsprechend versorgen. Ich bitte daher noch um etwas Geduld! Keiner kommt zu kurz. Ehrenwort!!
Apropos, an dieser Stelle moecht ich User Walter Sperl fuer die deutsche Uebersetzung fuer die AMX MOUSE danken. Ich hoffe, der dafuer getaetigte Obulus ist ausreichend.
So, heute am 16.02.91 beende ich fuer dieses Info mi den zwei o.g. Kurzprorammen. Tja, das Programm "Layout" ist leider immer noch ueberfaellig. Wenn es nicht bald kommt, hat mir User Frank eine nochmalige Zusendung zugesagt.

So, Das waer's fuer heute!
Tschuess!!!
Ein treuer Specci-User

Rupert

```
 10 REM SORTIERER
 20 INPUT "Wieviele Posten sollen geordnet werden?   ";n
 30 DIM s$(n+1,15)
 40 FOR t=1 TO n
 50 INPUT ;("Posten ";t;"  "); LINE s$(t)
 60 NEXT t
 70 PRINT "Warten Sie.....ich ordne......"
 80 FOR i=1 TO n: FOR t=1 TO n
 85 LET b$=s$(t)
 90 IF s$(t+1)>=s$(t) THEN GO TO 110
100 GO TO 130
110 LET s$(t)=s$(t+1)
120 LET s$(t+1)=b$
130 NEXT t: NEXT i
140 FOR t=n TO 1 STEP -1
150 PRINT s$(t)
160 NEXT t
```

```
 10 REM ZAHLEN SORTIEREN
 20 LET y=1: LET x=5: LET a=5
 30 INPUT INK 1; FLASH 1;"Wieviele Posten sollen geordnet werden: ";n
 40 DIM a(n+1)
 50 FOR g=1 TO n
 60 INPUT INK RND*5;("Posten ";g;"  ");a(g)
 70 NEXT g
 80 FOR g=1 TO n: FOR t=1 TO n
 90 IF a(t+1) < a(t) THEN GO TO 120
100 LET b=a(t)
110 LET a(t)=a(t+1): LET a(t+1)=b
120 NEXT t: NEXT g
130 FOR t=n TO 1 STEP -1
140 PRINT INK RND*5;"Posten ";n-t+1;":";a(t)
150 NEXT t
```

---

folgende Teile biete ich bestbietend zum Verkauf an:

ZX-Spectrum+ mit Netzgerät und Bedienungsanleitung
Microdrive mit Interface 1
Kempston Centronics "E" Interface
Kempston Spectrum Joystick Interface
Joystick
Microdrive-Bänder (7)
Interface für Videomonitor-Betrieb (Selbstbau)
Handbücher
("ZX-Spectrum", Programme zum Lernen und Spielen)
("Dein ZX-Spectrum")
(Microdrive für den ZX-Spectrum mit Interface und erw. Basic)

Interessierte rufen bitte bei H.P. Beckmann (tagsüber Tel. 040/7334170, abends 040/818104) an.

Guido Schell
Auf dem Stocke 37
W-4972 Löhne

Tel. 05732 8769

Löhne, 20.02.1991

Zu verkaufen:

ZX Spectrum 48 K
- mit SAGA Tastatur
- ISO BACKUP ROM für Microdrive mit Anleitung
- Reset Schalter (Reset ohne Programmverlust)
- dazu Original Gummi Tastatur
- Monitor Anschluß (Chinch Stecker, Mono und Farbe)

Preisvorstellung: 160 DM inklusive Porto

Multiface 128 (auch für 48 K Spectrum)
-wie neu, kaum gebraucht und Originalverpackt

Preisvorstellung: 130 DM inklusive Porto (Neupreis 169 DM)

Zwischenstecker Microdrive > Microdrive

Festpreis: 10 DM inklusive Porto

---

außerdem verkaufe ich verschiedene Spiele, wobei es sich aber in der Hauptsache um Strategie und Militärstrategiespiele handelt. Bitte Liste anfordern !

****

Suche:

1. Zwischenstecker Interface 1 > Microdrive
2. Außerdem folgende Programme:
   Lifeguard, President, Crete 1941, Desert Rats, Pegasus Bridge
   The Armaggedon Man, Risc (Risiko), Colonial Conquest
3. Programme für das Interface I Netzwerk (gern selbstgemachtes)
4. Suche jede Art von Strategie- und Militärstrategiespielen und Simulationen (kein Flugsimulator)

Verkaufe:

-ZX Spectrum 48k eingebaut in VOBIS PC Gehäuse, Monitor/Fernseherausgang, Reset-Taste, abgesetzte PC-Tastatur von Phillips (Kabellänge ca. 1m, gepuffert), Joystickanschlüsse für Sinclair L/R, Rank Xerox Netzteil, läuft total absturzfrei, für 170 DM.
-Orig.Softwarepaket (ca. 35 Cassetten u.a. Pud Pud, Bruce Lee, The Legend of Avalon, neue Crash-Tapes, Commando, JSW): 60 DM
-Spectrum Platine (3B) zum Ausschl.incl. ULA/CPU/RAMs: 40 DM
-Dk'troniks prog.JS-If.,durchgeführtet Bus: 30 DM
-Beta Disk System 4.12 mit Vision Benutzeroberfläche, 3,5" EPSON Laufwerk (auch für z.B. Atari ST) DSDD, 100 Disketten: 350 DM
-Sinclair QL incl. Mouse für 130 DM
-Neuer Grundig Datenrekorder mit Garantie: 35 DM
-Z80 Buch (R.Zaks/Sybex):20 DM,ROM Disassembly (Melbourne):15 DM
-SAM Coupe Techn.Manual V.2.2: 5 DM, V.2.3: 10 DM
-RAM Turbo JS-If., durchgef.Bus,(Sinclair/Kempston/Protek):30 DM
-Stoneship Tastatur f.48k m.Beepverst.+Sinclair Joyst.: 30 DM
-Verschiedene Bücher: je 3 bzw. 5 DM

Bernhard Lutz, Obermühlstr. 24,(bei Wünschel),6729 Bellheim
Tel.07272-6868

DENKSPORTAUFGABE:

Vor kurzer Zeit stellte sich mir das Problem das ich ein Tischfußballturnier zu organisieren hatte. Das Problem besteht nun darin, das ich aus einer vorgegebenen Zahl von Mannschaften alle Möglichkeiten (jeder spielt gegen jeden) brauche, und diese dann in einem Spielplan anordne.

Z.B.: 4 Mannschaften -> 6 Möglichkeiten: 1-2,1-3,1-4,2-3,2-4,3-4

Das eigentliche Problem besteht nun darin, alle Möglichkeiten im Spielplan so anzuordnen, das es z.B. nicht vorkommt, das eine Mannschaft unmittelbar zweimal nacheinander spielen muß. Ferner sollte es so sein, das jede Mannschaft etwa die gleichen Pausenzeiten zwischen den eigenen Spielen hat, damit die Mannschaften gleichviel und gleichmässig belastet werden.

Ich würde mich nun freuen, wenn Ihr Euch mal ein paar Gedanken über eine Lösung meines Problems machen und Eure Lösung dann als BASIC Programm formulieren würdet. Damit das Ganze nicht ohne Ansporn geschieht, und ihr die Flinte nicht gleich ins Korn werft:

```
==============================================================
=  Als Preis für die beste Lösung gibt es:                   =
=  Entweder 2-3 Spectrum Bücher oder 2-3 Orig.Programme  !!!  =
==============================================================
```

Die Lösungen bitte hier im Clubheft veröffentlichen, oder mir auf Cassette,Beta-Disk bzw. als Listing zuschicken. DANKE.

DIE DTP TRICK

Teil 1

HALLO FREUNDE

Eine Kälte hat es diesen Winter! Ich kann mich nicht erinnern, daß es letzten Sommer auch nur einen Tag so schlimm war. Nun sitze ich wie die Katze hinterm warmen Ofen und grüble, ob ich nach der Vorstellung der verschiedenen Packs (viel habt ihr leider noch nicht zu sehen bekommen, weil Rolf drauf sitzt) nicht doch die Trick - Kiste aufmachen soll. Es kommt immer mehr Leserpost mit immer mehr Fragen und alle wollen ganz schnell beantwortet werden. Am ungeduldigsten sind meine ungarischen Freunde. Und zum Briefe schreiben habe ich ein Verhältnis wie der Gottseibeiuns zum Weihwasser -ah schon wissen.

Also, um es vorweg zu sagen: Danke für die Blumen, aber ich habe kein Zeichentalent und es gibt nichts zu bewundern. In das Dtp eingearbeitet habe ich mach schon, gearbeitet, Freunde, denn ohne Fleiß kein Preis! Der beste Rechner der Welt mit dem teuersten Zeichenprogramm macht die Bilder nicht von selbst, sondern braucht dazu unbedingt seine kabellose Denkvorrichtung. Auch die modernste Kamera macht keine Photos; die macht der Mensch dahinter. Alles klar? Dann Trick - Kiste auf!

Wie macht man ohne Zeichentalent Schattenbilder (Terzeitung: Shadows)?

Man nehme: eine klare Plastikfolie in der Größe des Bildschirms, wie sie in fast jedem Haushalt für Lebensmittel verwendet wird. Bevorzugt Polyaethylen, wegen der Umweltschützer.

Man nehme: einen Faserschreiber für Tageslichtprojektoren (Terzeihung: Overhead-Liner), bevorzugt einen abwaschbaren, siehe oben.

Man nehme: alte Bücher, denn die sind meist sehr reich illustriert, bevorzugt Kinder- und Märchenbücher. Die sind in städtischen Büchereien, Leihbüchereien usw. gar nicht so selten. Ich bin im Lesesaal des Gewerkschaftshauses fündig geworden, ob Ihr es glaubt oder nicht.

Man nehme: den guten alten Storchschnabel (Terzeihung: Pantograph) und richte alles fein säuberlich auf einer großen Tischplatte an. Ohne Storschnabel heißt es fotokopieren, am besten gleich auf das rechte Maß vergrößert und das sind 21 Zeilen zu 28 Printpositionen. Nun sind es der Zutaten alle. Wir beginnen mit dem Schälen der Kartoffeln.

Wir übertragen unsere Vorlage mit dem Storchschnabel. Im Falle vorliegender Photokopien fahren wir die Außenlinie gleich mit dem Fasermaler auf den darübergelegten Kunststoff. Wer keinen Pantographen hat oder leihen kann, hat vielleicht einen Schuldirektor oder Lehrer in seinem Verwandten- Bekannten- oder Freundeskreis. In Schulen langweilen sich Bildwerfer (Verzeihung: Episkope), vor allem an den Wochenenden. Fällt auch diese Quelle aus, dann gibt es noch Kleinbildkameras und billige Negativfilme. Nur entwickeln, Papierbilder sind nicht nötig. Weiter geht es mit Diarähmchen und Projektor. Wie sagte mein Großvater immer? "Bub, Du kannst dumm sein soviel Du willst, solange Du Dir zu helfen weißt".

Nun reiben wir die Rückseite der Folie leicht mit einem Wolltuch. Durch die statische Elektrizität wird sie regelrecht an den Bildschirm "angeschossen".

Das Laden und Bedienen eines Zeichenprogrammes (ich nehme Art-Studio) beschreibe ich nicht. Mit der Maus fahren wir in aller Ruhe die Umrisse nach und achten nur auf die Außenkontur. Patzer nach innen sind erlaubt. Das Fill-Kommando tut den Rest. Wer will, kann das Kunstwerk noch verkleinern, drehen, spiegeln, von eventuell störenden Pixeln säubern etc. und auf "Printpositionen" bringen, bevor das Bild abgespeichert wird (das spart Speicherplatz).

Der nächste Schritt ist so einfach, daß ein Beschreiben überflüssig scheint. Nur der Vollständigkeit halber sei er angeführt: Wir laden das Dtp und lesen die Bilder mittels Graph in die Ramdisk, bis wir etwa 18 kB oder 10 Bilder beisammen haben. Der Headliner! erlaubt es uns, beliebige Filenamen zu vergeben, Wordmaster allein nimmt den Namen vom Band. Das hieße im Falle des Falles umbenennen. Fleißaufgabe, sonst nichts.

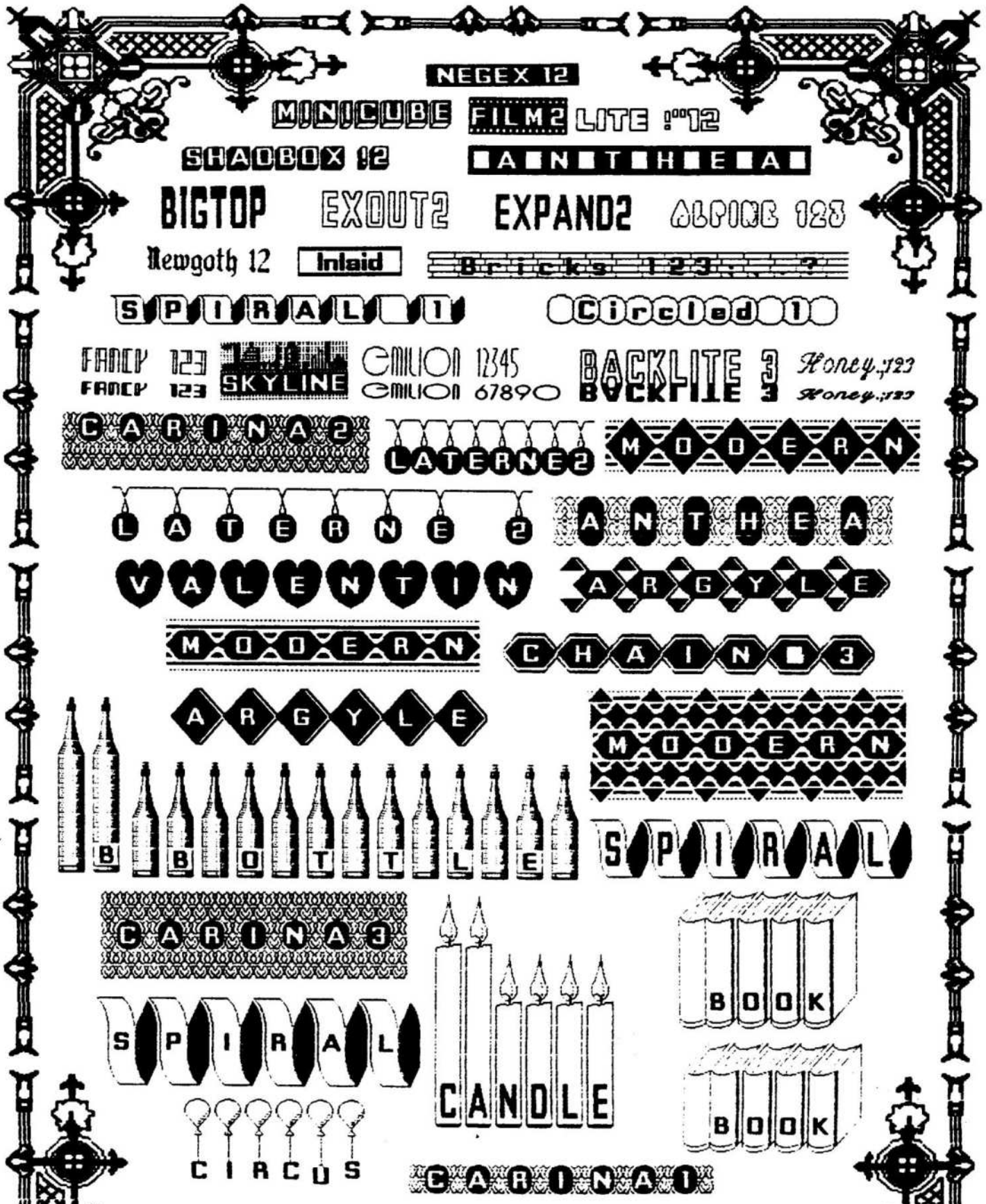
Bei vielen Bildern wird es zum Nervenkitzel, immer neue Namen zu erfinden. Auch da ging ich den Weg des Einfachen: z.B. #123sh, ein Sternchen als Kennzeichen eines Graphikfiles, die laufende Nummer und sh für shadow zu Identifizierung der Serie. Das wär's.

Wer von all den Zutaten nur Folie und Filzstift hat, braucht die Flinte nicht ins Korn zu werfen; das wäre um diese Jahreszeit auch gar nicht einfach. Freunde, nehmt kleine Gegenstände, meinetwegen aus dem Setzkasten, Souvenirs aus dem letzten Urlaub, ein vierblättriges Kleeblatt oder was immer Euch gefällt. Eine kleine punktförmige Lichtquelle im sonst dunklen Raum wirft ganz nette Schatten vom Zinnkrug oder dem Kopf Eures Mädchens (es darf auch der der Tochter Eurer Schwiegermutter sein). Nur noch die Umrisse auf Folie nachfahren und weiter wie oben.

Wählt immer die maximale Bildgröße, das erleichtert die Arbeit ungmein und steigert das Erfolgserlebnis. Es ist eine alte Anfängerkrankheit, ganz klein in der linken oberen Ecke zu futzeln.

Wem an diesem Beitrag Gefallen findet, sende mir bis Monatsende eine Postkarte mit dem Kennwort "Trick 17", damit ich weiß, ob ich weiter machen soll. Ich kann mir die Zeit nämlich auch anders vertreiben. So und wenn Ihr müde seit und es spät am Abend ist, dann eine Blonde und ab in die Heija (oder umgekehrt)!

Euer Walter Sperl



Viele Dinge: Schriftgrößen, Leerraum 81
(vom 223) und Zeichen Zeilen!

Marlene Zenk

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

Harald Lack
Heidenauer Str. 5
8201 Raubling

********** DOUBLE 'H' SOFTWARE **********

Tag allerseits!!

Der Befehlssatz des Zilog Z 80 / Teil 8

LD R,A

Lade das Memory-Refresh-Register aus dem Akkumulator.

Der Inhalt des Akkumulators wird in das Memory-Refresh-Register geladen.

Beispiel: LD R,A

LD r,(HL)

Lade das Register r indirekt aus der Speicherstelle (HL).

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch HL adressiert wird, wird in das angegebene Register geladen.

Beispiel: LD D,(HL)

LD SP,HL

Lade den Stapelzeiger aus HL.

Der Inhalt des Registerpaares HL wird in den Stapelzeiger geladen.

Beispiel: LD SP,HL

LD SP,IX

Lade den Stapelzeiger aus dem Register IX.

Der Inhalt des Register IX wird in den Stapelzeiger geladen.

Beispiel: LD SP,IX

LD SP,IY

Lade den Stapelzeiger aus dem Register IY.

Der Inhalt des Registers IY wird in den Stapelzeiger geladen.

Beispiel: LD SP,IY

LDD

Blockladen mit Dekrementieren.

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch HL adressiert wird, wird in die Speicherstelle geladen, auf die DE zeigt. Dann werden DE, BC und HL dekrementiert.

Beispiel: LDD

LDDR

Wiederholtes Blockladen mit Dekrementieren.

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch HL adressiert wird, wird in die Speicherstelle geladen, auf die DE zeigt. Dann werden DE, BC und HL dekrementiert. Ist BC ungleich Null, dann wird der Befehlszähler um 2 dekrementiert und der Befehl wiederholt.

Beispiel: LDDR

LDI

Blockladen mit Inkrementieren.

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch HL adressiert wird, wird in die Speicherstelle geladen, auf die DE zeigt. Dann werden DE und HL inkrementiert und BC dekrementiert.

Beispiel: LDI

LDIR

Wiederholtes Blockladen mit Inkrementieren.

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch HL adressiert wird, wird in die Speicherstelle geladen, auf die DE zeigt. Dann werden DE und HL inkrementiert und BC dekrementiert. Ist BC ungleich Null, dann wird der Befehlszähler um 2 dekrementiert und der Befehl wiederholt.

Beispiel: LDIR

NEG

Negiere Akkumulator.

Der Inhalt des Akkumulators wird von Null subtrahiert (Zweierkomplement). Das Ergebnis wird wieder im Akkumulator gespeichert.

Beispiel: NEG

NOP

Keine Operation.

Einen M-Zyklus lang wird nichts getan.

Beispiel: NOP

OR s

Logische Oder-Verknüpfung von Akkumulator und Operand s.

Der Akkumulator und der angegebene Operand s werden logisch durch die Funktion ODER verknüpft und das Ergebnis wieder im

Akkumulator abgelegt.

Beispiel: OR B

OTDR

Blockausgabe mit Dekrementieren.

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch das Registerpaar HL adressiert wird, wird zu dem peripheren Gerät Eausgegeben, das durch den Inhalt des Registers C adressiert wird. Dann werden die Register B und HL dekrementiert. Ist B ungleich Null, dann wird der Befehlszähler um 2 dekrementiert und der Befehl nochmals ausgeführt. C liefert die Bits AØ bis A7 des Adressbusses, B liefert A8 bis A15 (nach dem Dekrementieren).

Beispiel: OTDR

OTIR

Blockausgabe mit Inkrementieren.

Der Inhalt der Speicherstelle, die durch das Registerpaar HL adressiert wird, wird zu dem peripheren Gerät ausgegeben, das durch den Inhalt des Registers C adressiert wird. Dann wird das Register B dekrementiert und HL inkrementiert. Ist B ungleich Null, dann wird der Befehlszähler um 2 dekrementiert und der Befehl nochmals ausgeführt. C liefert die Bits AØ bis A7 des Adressbusses, B liefert A8 bis A15 (nach dem Dekrementieren).

Beispiel: OTIR

OUT C,r

Ausgabe des Registers r zum Port C.

Der Inhalt des angegebenen Registers wird an das periphere Gerät ausgegeben, das durch den Inhalt des Registers C adressiert wird.

Beispiel: OUT (C),B

OUT (N),A

Ausgabe des Akkumulators an den peripheren Port N.

Der Inhalt des Akkumulators wird an das periphere Gerät ausgegeben, das durch den Inhalt der Speicherzelle adressiert wird, die unmittelbar auf den Op-Code folgt.

Beispiel: OUT (ØA),A

OUTD

Ausgabe mit Dekrementieren.

Der Inhalt der Speicherzelle, die durch das Registerpaar HL adressiert wird, wird an das periphere Gerät ausgegeben, das durch den Inhalt des Registers C adressiert wird. Dann werden die Register B und HL dekrementiert. C liefert die Bits AØ bis A7 des Adressbusses, B liefert A8 bis A15 (nach dem

Dekrementieren).

Beispiel: OUTD

OUTI

Ausgabe mit Inkrementieren.

Der Inhalt der Speicherzelle, die durch das Registerpaar HL adressiert wird, wird an das periphere Gerät ausgegeben, das durch den Inhalt des Registers C adressiert wird. Dann wird das Register B dekrementiert und HL inkrementiert. C liefert die Bits A0 bis A7 des Adressbusses, B liefert A8 bis A 15 (nach dem Dekrementieren).

Beispiel: OUTI

POP qq

Hole das Registerpaar qq vom Stapel.

Der Inhalt der Speicherzelle, auf die der Stapelzeiger zeigt, wird in die untere Hälfte des angegebenen Registerpaares geladen. Dann wird der Stapelzeiger inkrementiert und der Inhalt der Speicherzelle, auf die er dann zeigt, in die obere Hälfte des angegebenen Registerpaares geladen. Daraufhin wird der Stapelzeiger nochmals inkrementiert.

Beispiel: POP BC

POP IX

Hole das Register IX vom Stapel.

Der Inhalt der Speicherzelle, auf die der Stapelzeiger zeigt, wird in die untere Hälfte des Registers IX geladen. Dann wird der Stapelzeiger inkrementiert und der Inhalt der Speicherzelle, auf die er dann zeigt, in die obere Hälfte des Registers IX geladen. Daraufhin wird der Stapelzeiger nochmals inkrementiert.

Beispiel: POP IX

POP IY

Hole das Register IY vom Stapel.

Der Inhalt der Speicherzelle, auf die der Stapelzeiger zeigt, wird in die untere Hälfte des Registers IY geladen. Dann wird der Stapelzeiger inkrementiert und der Inhalt der speicherzelle, auf die er dann zeigt, in die obere Hälfte des Registers IY geladen. Daraufhin wird der Stapelzeiger nochmals inkrementiert.

Beispiel: POP IY

PUSH qq

Lege das Registerpaar qq auf dem Stapel ab.

Der Stapelzeiger wird dekrementiert und der Inhalt der oberen Hälfte des angegebenen Registerpaares in die Speicherzelle geladen, auf die der Stapelzeiger zeigt. Dann wird der

Stapelzeiger nochmals dekrementiert und der Inhalt der unteren Hälfte des Registerpaares in die Speicherzelle geladen, auf die der Stapelzeiger jetzt zeigt.

Beispiel: PUSH DE

PUSH IX

Lege das Register IX auf dem Stapel ab.

Der Stapelzeiger wird dekrementiert und der Inhalt der oberen Hälfte des Registers IX in die Speicherzelle geladen, auf die der Stapelzeiger zeigt. Dann wird der Stapelzeiger nochmals dekrementiert und der Inhalt der unteren Hälfte des Registers IX in die Speicherzelle geladen, auf die der Stapelzeiger jetzt zeigt.

Beispiel: PUSH IX

Bis demnächst hier im Info.....

Ludwig Halbritter
Augsburger Str. 4
8935 Fischach
Tel.:08236/495

Hallo Spectrum-Freunde,

die Auswertung der Fragebogenaktion von Guido Schell war klasse gemacht und sehr interessant. Dazu einige Anmerkungen. Bei ca. 150 Clubmitgliedern (oder sind es inzwischen weniger?) hat sich also nur ein Drittel beteiligt. Das zeigt ein weiteres mal deutlich, daß die Mehrzahl nur passive Mitglieder sind. Der Club kann aber nur weiterbestehen wenn sich möglichst viele aktiv beteiligen und der Specci kann nur überleben, wenn man weiterhin aktuelle Software erhält. Aber wo? Wer hat schon mal in England bestellt, wie ist das Verfahren (Adresse, Preisliste, Bezahlung) Veröffentlicht Eure Erfahrungen im Clubinfo!
Nun zum Punkt Programmbibliothek (Public Domain). Wenn ich mich recht entsinne, wurde dieser Versuch schon vor etwa einem Jahr gestartet, doch man hörte danach nichts mehr davon (mangelte es etwa an der Mitarbeit?). Mein Sonn Andreas (15 Jahre) und ich waren bereit, diese Programmbibliothek aufzubauen und zu betreiben. Melden sich noch weitere Mitglieder, so sollte Rolf eine Entscheidung herbeiführen.
Zur Programmbibliothek habe ich einige Anregungen und Fragen:
- Die Programme sollten nur auf Cassette weitergegeben werden.
- Cassette und Versandkosten müssen selbverständlich bezahlt werden (am einfachsten wäre es durch Überweisung).
- Die ehemaligen Clubcassetten sollten in die Bibliothek eingebracht werden (neue Mitglieder sind bestimmt interessiert)
- Wäre es angebracht, für jedes Programm eine kleine Gebühr zu verlangen, die dann der Programmierer erhält (Jahresabrechnung)?

Schreibt dazu Eure Meinung und weitere Anregungen.

Spectrum User Club Wuppertal

Erik Kunze
Hochwaldstraße 4
O-8809 Olbersdorf

Lieber Rolf, Liebe Spectrum-Gemeinde

Nachdem ich nun die reparierten Interfaces zurück erhalten habe, möchte ich vom Specci und vom Club Abschied nehmen. Auf die Dauer ärgert man sich immer mit etwas herum, meistens Software- Kompatibilitäts-Probleme.

Ich biete meine Anlage als Komplettpaket zu stark reduzierten Preisen an (über eventuelle Einzelverkäufe liese sich verhandeln). Vielleicht benötigt auch der eine oder andere Teile für seinen Reparaturservice oder als Zweitgeräte. Ich wäre glücklich, alles zu verkaufen.

1 Spectrum +2 --> 200,-DM
(128k RAM, Soundchip, RS232, eingebauter Kassettenrecoder, Netzteil, Handbuch)

1 IF1 --> 40,-DM
(mit Handbuch)

2 MDR --> je 40,-DM

20 Cartigdes --> je 3,-DM
(teilweise mit Software, z.B. Desktop Publishing)

1 AMX-Mouse-Paket --> 99,-DM
(3-Tasten-Mouse, Interface mit CENTRONIC-Druckerport, Softwarekassette, Hanbuch)

1 Magnum Ligh Phaser --> 49,-DM
(optische Pistole und 6 Games auf Kassette)

1 3,5 Zoll Disk-Station 780k --> 199,-DM
(mit Netzteil, im Gehäuse, Flachbandkabel mit 34 pol. Stecker, sofort anschließbar, noch original verpackt)

1 5,25 Zoll Diskettenlaufwerk 780k --> 99,-DM
(nur Laufwerk und Steckverbinder, Shugart-Bus)

1 Druckerkabel AMX-CENTRONIC --> 10,-DM
1 Druckerkabel IF1-RS232 --> 10,-DM

13 Spectrum-Bücher, Zeitschriften, Clubhefte --> ges. 100,-DM
(oder einzelne Bücher für 10,-DM, Liste anfordern)

1 DTP für Kassette und MDR/Diskette --> 80,-DM
(Handbuch, 2 Original-Kassetten)

Software auf Kassette, MDR und Diskette
(viele 100 Programme)

3 Rollen Thermopapier für ZX-Alpnacom --> je 5,00DM

(noch original eingeschweist)

15 Kasssettn Spectrum-User-Club Wuppertal
--> je 2,50-DM, alle zusammen 30,-DM
(Public-Domain, ca 20 Programme/Kassette)

1 IF1 --> 20,-DM
(mit def. MDR-Kanal, V24 und Network sind o.k., Handbuch)

1 Disciple-Disketten-Interface --> 99,-DM
(Adressdecoder-IC defekt, Reparaturadresse beiliegend, 2 Joystick-Ports, CENTRONICS, Network, umfangreiches Handbuch)

1 3,5 Zoll Floppy AMIGA 1010 880k --> 69,-DM
(mit Gehäuse, Kopf neu justieren)

1 Komplettpaket ZX81 --> 99,-DM
(bestehend aus 1 ZX81 mit Aufsatztastatur
2 16k RAM-Erweiterungen
1 ZX-Printer und 5 Rollen Aluminiumpapier
3 Bücher, Zeitschriften u.v.a.m.
Original-Software)

Summe: 1365,50DM

Bei Einzelverkauf gelten die angegebenen Preise. Bei Komplettabnahme kostet alles zusammen 1100,-DM. Ihr spart 265,50DM.

Es hat sich in de 5 Jahren eine Menge angesammelt. Um überhaupt noch etwas zu verkaufen habe ich ganz schöne Verluste in Kauf genommen.

Ich hoffe, der eine oder andere findet Gefallen und ich kann es verkaufen. Zum Wegwerfen fuktioniert alles noch zu gut.

Tschuß Euer Specci-Abrünniger

RALF UNRUH MÜHLENSTR. 88 2870 DELMENHORST TEL. 04221 - 55556

Biete zum Verkauf:

1 Mannesman - Matrixdrucker MT 120 100,- DM * 1 Binder (Itoh)-Matrixdrucker 8510 A 1550 75,- DM Parralel- + Serial-Schnittstelle * 1 Sinclair ZX 81 mit Netzteil und Handbuch (franz.) 30,- DM und Datenrecorder * 1 Sinclair ZX 81 mit Netzteil und Handbuch (franz.) 20,- DM * 3 Amsoft Joysticks (Commodore-Version) a 10,- DM * 1 5,25 Remex-Disklaufwerk RFD 480 mit techn. Unterlagen 40,- DM * 1 5.25 Siemens-Disklaufwerk FDP 100-5 25,- DM * 2 Commodore Datasetten a 20,- DM *

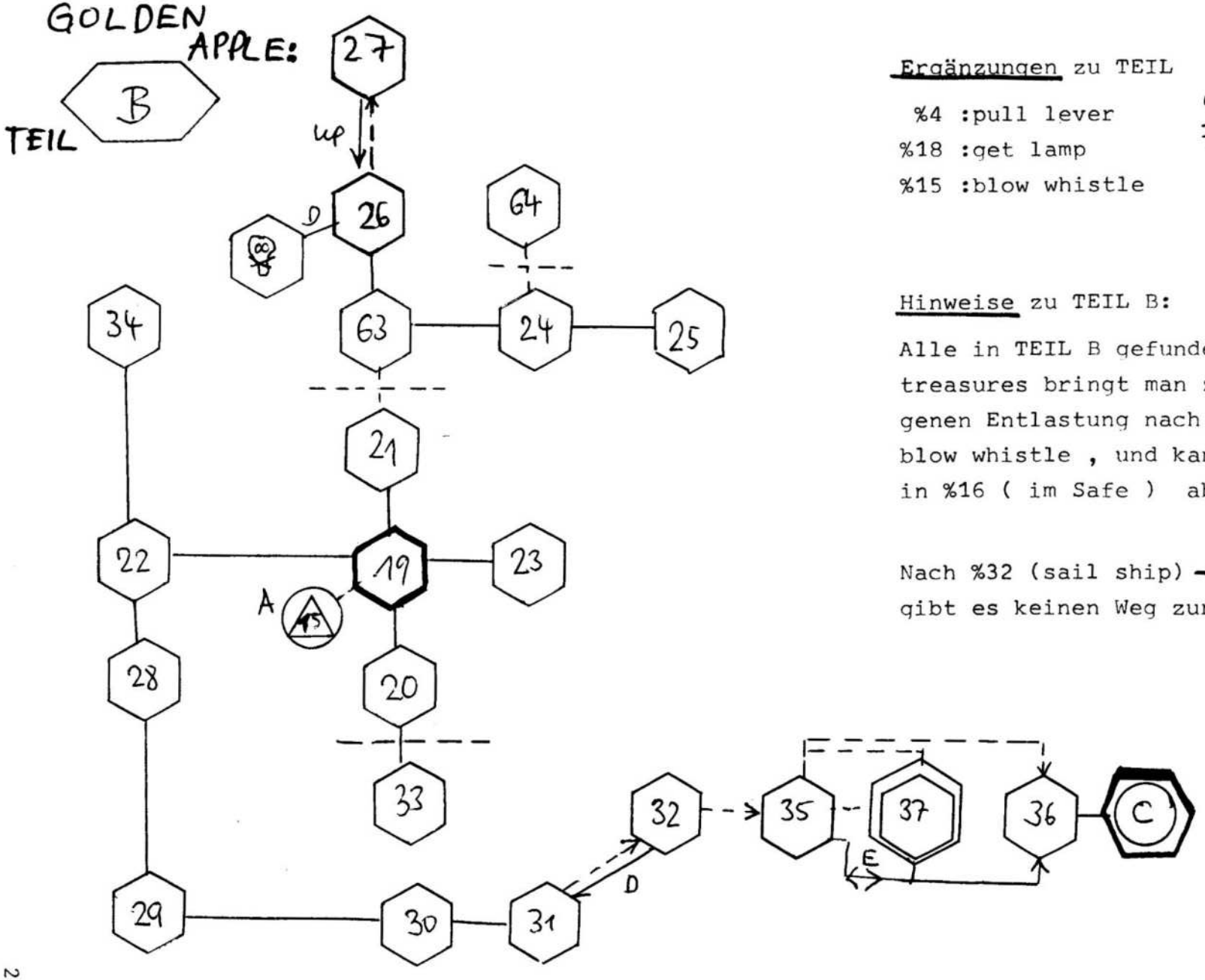
Weitere Computer und Monitore etc. auf Anfrage! (Superpreise!)

Mit freundlichen Grüßen

R. Unruh

GOLDEN APPLE

Teil B



Ergänzungen zu TEIL A
in Heft 74 (1990)

%4 :pull lever
%18 :get lamp
%15 :blow whistle

Hinweise zu TEIL B:

Alle in TEIL B gefundenen treasures bringt man zur eigenen Entlastung nach %19 , blow whistle , und kann sie in %16 (im Safe) ablegen.

Nach %32 (sail ship) → %35 gibt es keinen Weg zurück !

F. M. Moczko
Haselsteig 41
1B47

TEIL B

%21 : go cave

%25 : off lamp
: go hole
on lamp

%27 : get rope
get shovel

%24 : climb stalac
get stone

%25 : throw stone (acid)
pull plug
get /+diamond+/

%32 : enter ship
: get net

%23 : catch fish
drop net

%34 : give salmon
get /+coin+/

%20 : repair bridge
cross ravine

%39 : get /+sculpture+/

%23 : get net
catch fish
get salmon

%31 : go ship

%32 : sail ship

%39 : go wreck

%37 : get knife

%36 : feed croco
go crack

C / D folgen !

Legende zu Teil A & B

# 1	road near the mansion
# 2	mansion grounds
# 3	front porch
# 4	gate house
# 5	flower garden
# 6	vegetable plot
# 7	greenhouse
# 8	small country road
# 9	in a wood A
#10	in a wood B
#11	in a wood C
#12	in a wood D
#13	hallway
#14	landing
#15	bedroom
#16	study room
#17	living room
#18	dining room , on top of the table
#19	hilltop
#20	deep, wide ravine
#21	dark cave
#22	west of the hill
#23	deep lake, east of the hill
#24	large cavern
#25	round cave, pool of liquid
#26	spooky room
#27	down a hole
#28	in a meadow
#29	on a beach
#30	beach, tall cliff
#31	harbor, huge ship
#32	huge ship
#33	cliff top
#34	wooded glade
#35	strange beach
#36	rock face
#37	wreck
#63	in a cave
#64	small high alcove